EN-200
取扱説明書
保証書付

・ご使用の前に「安全上のご注意」をよくお読みの上、正しくお使いください。
・本書は、お読みになった後も大切に保管してください。

CASIO®

はじめに ・・・・・・・・・ 5
各部のはたらき ・・・ 15
「百ます計算」対応機能・・・ 18
記憶テスト ・・・・・・・ 24
虫食い算 ・・・・・・・・・ 32
九九ドリル ・・・・・・・ 36
成績を呼び出す ・・・ 40
電　卓 ・・・・・・・・・・・ 44

安全上のご注意

このたびは本機をお買い上げいただきまして、誠にありがとうございます。ご使用になる前に、この「安全上のご注意」をよくお読みの上、正しくお使いください。

⚠ **警告**	この表示を無視して誤った取り扱いをすると、人が死亡または重傷を負う危険が想定される内容を示しています。
⚠ **注意**	この表示を無視して誤った取り扱いをすると、人が傷害を負う可能性が想定される内容および物的損害のみの発生が想定される内容を示しています。

絵表示の例

⃠記号は「してはいけないこと」を意味しています（左の例は分解禁止）。

●記号は「しなければならないこと」を意味しています。

⚠ 警告

電池について

電池は使いかたを誤ると液もれによる周囲の汚損や、破裂による火災・けがの原因となります。次のことは必ずお守りください。

- 分解しない、ショートさせない
- 加熱しない、火の中に投入しない
- 充電しない
- 極性（＋と－の向き）に注意して正しく入れる

⚠ 警告

ボタン電池について

- ボタン電池を取り外した場合は、誤って電池を飲むことがないようにしてください。特に小さなお子様にご注意願います。
- ボタン電池は小さなお子様の手の届かない所へ置いてください。万一、お子様が飲み込んだ場合は、ただちに医師と相談してください。

火中に投入しない

本機を火中に投入しないでください。
破裂による火災･けがの原因となります。

⚠ 注意

電池について

電池は使いかたを誤ると液もれによる周囲の汚損や、破裂による火災・けがの原因となることがあります。次のことは必ずお守りください。

- 本機で指定されている電池以外は使用しない

- 長時間使用しないときは、本機から電池を取り出しておく

⚠ 注意

表示画面について

- 表示画面を強く押したり、強い衝撃を与えないでください。液晶表示画面のガラスが割れてけがの原因となることがあります。
- 液晶表示画面が割れた場合、表示画面内部の液体には絶対に触れないでください。皮膚の炎症の原因となることがあります。
- 万一、口に入った場合は、すぐにうがいをして医師に相談してください。
- 目に入ったり、皮膚に付着した場合は、清浄な流水で最低15分以上洗浄したあと、医師に相談してください。

はじめに

本機に搭載されている「百ます計算」および「百ます」に関する機能は、機能を限定した「百ます計算」対応の機能です。

本機の「百ます計算」対応機能は、「陰山メソッド」(21ページ)として、教育者、保護者から注目を集めている陰山秀男先生の監修をもとに商品化したものです。
本機では「百ます計算」対応機能に加えて、脳活性化をサポートする機能として以下の3種類の機能も搭載しています。

●記憶テスト　●虫食い算　●九九ドリル

※本機は医療機器ではありません。脳活性化の効果については個人差があります。

本機および本書で使用している「百ます計算」、「徹底反復」、「陰山メソッド」は、小学館の商標です。
©HIDEO KAGEYAMA, SHOGAKUKAN 2006

＊付属の電池は、工場出荷時より微少な放電による消耗が始まっています。そのため、製品の使用開始時期によっては、所定の使用時間に満たないうちに寿命となることがあります。あらかじめご了承ください。

電源を入れる・切る

- 電源が切れている状態で(ON AC)を押すと、電源が入ります。
- 電源が入っている状態で(OFF)を押すと、電源が切れます。

APO機能(オートパワーオフ機能)について

本機はムダな電力消費を防ぐため、一定時間キーを押さないでいると、自動的に電源が切れるようになっています。(ON AC)を押すと、再び電源が入ります。「電卓機能」で電源が切れるまでの時間は約6分です。「脳活性化サポート機能」では、画面左上に表示される時間表示が止まってから約6分です。

画面の明るさ(コントラスト)を調整する

表示画面が薄くて見にくいときは、下記のように操作して、コントラストを調整してください。

❶ 百ます 記憶テスト 虫食い 九九ドリル のいずれかを押します。

❷ 7 または 4 を押して、見やすい明るさに調整します。

- 7 ····押すたびに画面が濃くなります
- 4 ····押すたびに画面が薄くなります

※電卓機能を使用しているときは、コントラスト調整はできません。

ブザー音を設定する

操作中に鳴るブザー音の「鳴る／鳴らない」を設定することができます。
最初の設定は「鳴る」に設定されています。

❶ 百ます 記憶テスト 虫食い 九九ドリル のいずれかを押します。

❷ ♪ ▶ を押す度に、ブザー音の「鳴る／鳴らない」の設定が切り替わります。
ブザー音を「鳴る」に設定すると、画面左上に「♪」マークが表示されます。

※電卓機能を使用しているときは、ブザー音の設定はできません。

使用上のご注意

●本機は精密な電子部品で構成されています。データが正常に保持できなくなったり、故障の原因になりますので、以下のことに注意してください。

- 落としたり、「強い衝撃」、「曲げ」、「ひねり」などを加えないでください。
  また、ズボンのポケットに入れたり、硬いものと一緒にカバンに入れないようにご注意ください。
- ボールペンなど尖ったものでキー操作しないでください。
- 液晶表示部に強い力を加えたり、ボールペンなど尖ったもので突いたりしないでください。液晶画面はガラスでできていますので、傷ついたり、割れることがあります。
- 分解しないでください。分解により故障した場合は、保証期間内でも有料修理となります。
- 静電気が発生しやすい場所では使わないでください。

●**極端な温度条件下での使用や保管は避けてください。**
低温では表示の応答速度が遅くなったり、点灯しなくなったりします。また、直射日光の当たる場所や窓際または暖房器具の近くなど、極端に温度が高くなる場所には置かないでください。ケースの変色や変形、または電子回路の故障の原因になります。

●**湿気やほこりの多い場所での使用や保管は避けてください。**
水が直接かかるような使用は避けるとともに、湿気やほこりにも十分ご注意ください。電子回路の故障の原因になります。

●**お手入れの際は、乾いた柔らかい布をご使用ください。**
特に汚れがひどい場合は、中性洗剤液に浸した布を固くしぼっておふきください。なお、シンナーやベンジンなどの揮発性溶剤は使用しないでください。キーの上の文字が消えたり、ケースにシミをつけてしまう恐れがあります。

●**電卓本体に無理な力を加えると、破損や故障の原因となります。**

■あらかじめご承知いただきたいこと

- 本書の内容については、将来予告なしに変更することがあります。
- 本書の内容については万全を期して作成いたしましたが、万一ご不審な点や誤りなど、お気付きのことがありましたらご連絡ください。
- 本書の一部または全部を無断で複写することは禁止されています。また、個人としてご利用になるほかは、著作権法上、当社に無断では使用できません。
- 本書および本機の使用、故障・修理などによりデータが消えたり変化したことで生じた損害、逸失利益、または第三者からのいかなる請求につきましても、当社では一切その責任を負えませんので、あらかじめご了承ください。
- 取扱説明書に記載している画面やイラストは、実際の製品と異なる場合がありますので、あらかじめご了承ください。

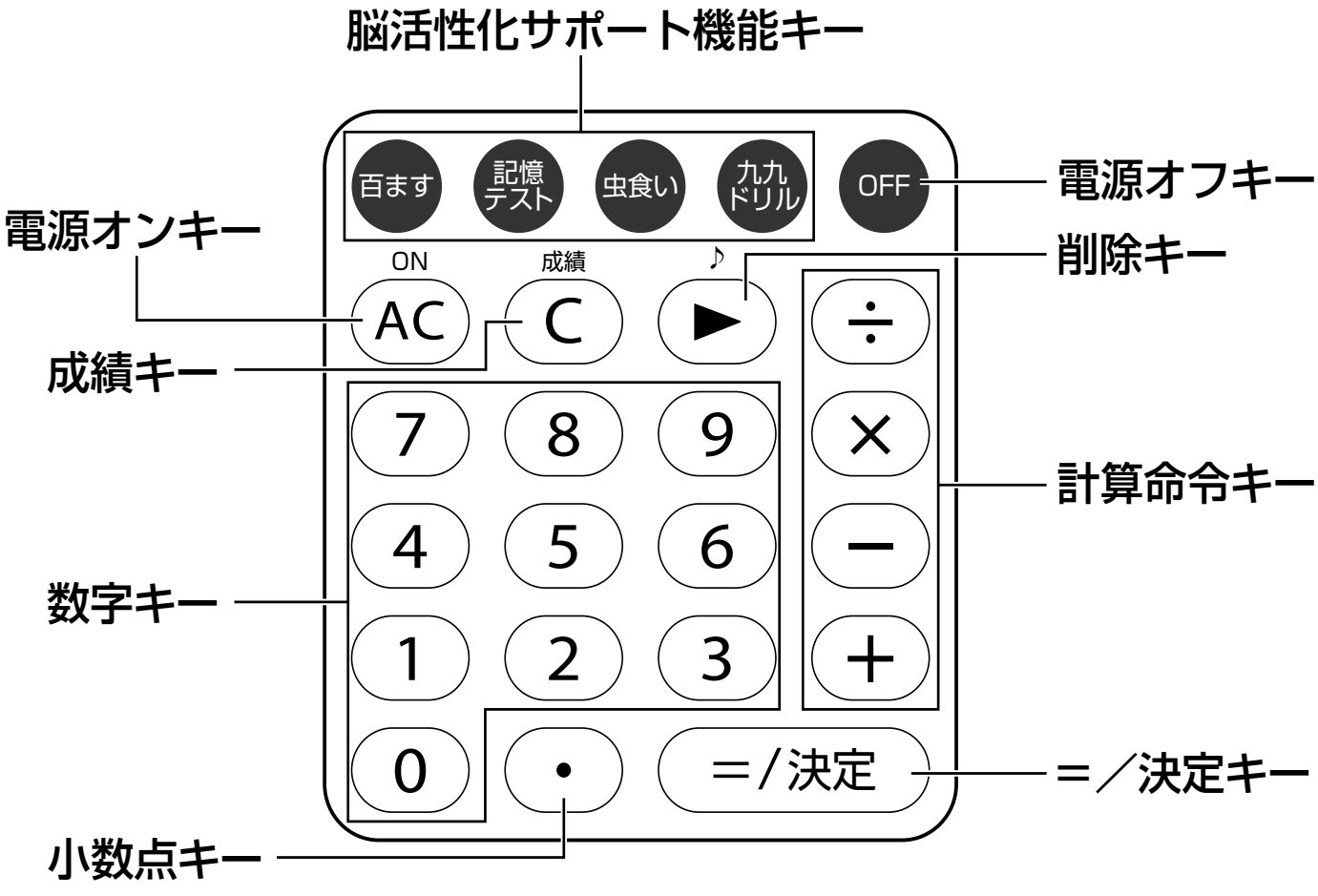
目　次

**安全上のご注意 ・・・

**虫食い算 ・・・

エラー(“E”表示)になったときは ・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・48
**困ったときは ・・・・・・・・・・・・・・・・・・・

各部のはたらき


脳活性化サポート機能キー
百ます
記憶テスト
虫食い
九九ドリル
OFF
電源オフキー
電源オンキー
削除キー
ON
成績
♪
AC
C
▶
÷
成績キー
7
8
9
×
計算命令キー
4
5
6
−
数字キー
1
2
3
＋
0
•
＝/決定
＝／決定キー
小数点キー

電源オンキー（ON AC）

- 電源を入れるときに押します。
- 電卓機能を使うときに押します。
- 電卓機能で置数をすべてクリアするときに押します。

電源オフキー（OFF）

電源を切るときに押します。

脳活性化サポート機能キー（百ます 記憶テスト 虫食い 九九ドリル）

脳活性化サポート機能を選択するときに押します。

成績キー（成績 C）

- 脳活性化サポート機能の成績を呼び出すときに押します。
- 電卓機能で置数をクリアするときに押します。

削除キー（♪ ▶）

- 入力した数値を削除するときに押します。
- 脳活性化サポート機能でブザー音の設定をするときに押します。

＝／決定キー(=/決定)

計算結果を表示させるとき、項目の決定をするときなどに押します。

計算命令キー(＋ ー × ÷)

- 計算命令(＋、ー、×、÷)をするときに押します。
- 「百ます計算」対応機能で出題方法の選択をするときに押します。

数字キー

- 数字を入力するときに押します。
- 脳活性化サポート機能で、4と7を使って画面の明るさを調整するときに押します。

小数点キー(・)

小数点を入力するときに押します。

「百ます計算」対応機能

「百ます計算」に対応した機能です。(※5ページの説明をご覧ください)。
2つの出題方法から選ぶことができます。

- 四則演算(＋－×÷)の種類を指定して100問出題する
- 2分間出題する

四則演算(＋－×÷)の種類を指定して100問出題する(基本モード)

	操作方法	画面表示	補　足
1	百ますを押します。 「百ます」と表示された後、右の画面になります。	キホンモード?	
2	＋ － × ÷のいずれかを押して計算の種類を選びます。 ここでは＋を押します。	＋タシザン?	＋ － × ÷を押すたびに、計算の種類が切り替わります。
3	=/決定を押します。 画面に「3」→「2」→「1」→「スタート!!」と表示されて、出題が開始されます。 出題数 経過時間	3 2 : 01問目 8+6= 0'01"	最初の問題が表示されます。

	操作方法	画面表示	補　足
4	答えを入力します。 ここでは[1] [4]を押します。	01問目 0'07" 8+6= 14	入力を間違えたときは、[▶♪]または[C 成績]を押して、再度、入力します。
5	[=/決定]を押します。 次の問題が表示されます。	02問目 0'08" 7+4=	答えを間違えた場合も中断することなく出題されます。
6	操作4と5を繰り返していき、100問の出題に答えます。	100問目 2'33" 6+2= 8	最後に100問目の回答を入力します。
7	[=/決定]を押します。 正解数、不正解数、回答時間が表示されます。	100 ○98　×02 2'34"	○が正解数、×が不正解数、下の表示が回答時間を示します。[=/決定]を押すと、操作1に戻ります。

- 途中で中断したいときは[ON AC]を押すと、電卓機能に戻ります。
- 回答時間が「9分59秒」を過ぎると時間切れとなり、その時点の正解数、不正解数が表示されます。
- 全問正解すると記録として本機に記憶されます。記憶された成績は後で呼び出すことができます（40ページ）。
- 入力桁数は最大2桁です。

●「百ます計算」対応機能での学習の進め方の例

ここでは、「陰山メソッド」に基づく、「基本モード」の効果的な学習の進め方の例をご紹介します。

1. 「基本モード」(18ページ)では、四則演算(＋－×÷)の各演算ごとに、一定期間、継続的に学習をしましょう。

   学習の順番：たし算→ひき算→かけ算→わり算

2. 上記の各演算ごとに「2週間」続けて、継続効果の確認をすることをおすすめします。成績を記録して評価するために、グラフの記入をおすすめします。グラフは56ページの「成績記録グラフ」をコピーしてお使いください。

3. 一日の学習は、朝夕にそれぞれ2回以上を繰り返しチャレンジしてください。

4. 上記1～3を毎日欠かさず繰り返すことで、「徹底反復」の習慣を身につけましょう。

「陰山メソッド」について

陰山英男先生が小学校教育の実践のなかであみだした、学力を効率的に向上させるための方法論。

その特徴は、「読み書き計算」をはじめとする基礎の徹底反復にあります。
中でも「百ます計算」はその効果が子どもと大人を問わず、実験的に確かめられております。

小学館の「陰山メソッド」シリーズは累計400万部が発行され、全国の教育者・保護者の圧倒的な支持を集めています。

（小学館調べ）

2分間出題する(2分モード)

	操作方法	画面表示	補　足
1	百ますを押します。 「百ます」と表示された後、右の画面になります。	キホンモード?	
2	もう一度、百ますを押します。	2分モード?	百ますを押すたびに、「キホンモード」と「2分モード」が切り替わります。
3	=/決定を押します。 画面に「3」→「2」→「1」→「スタート!!」と表示されて、出題が開始されます。	■ 3 ■ ■ 2 ■ : 回答数——01問目 制限時間—2'00"　7×2=	四則計算(＋－×÷)が順不同に出題されます。

	操作方法	画面表示	補　足
4	答えを入力します。 ここでは[1] [4]を押します。	01問目 1'56" 7×2= 14	入力を間違えたときは、[▶♪]または[C 成績]を押して、再度、入力します。
5	[=/決定]を押します。 次の問題が表示されます。	02問目 1'54" 3+6=	答えを間違えた場合も中断することなく出題されます。
6	操作4と5を繰り返していき、2分間で、できるだけ多くの問題に答えてください。	47問目 0'05" 12÷3=	残り時間が5秒になると、時間表示が点滅します。
7	残り時間が0秒になると、出題が終了し、正解数、不正解数、答えた数が表示されます。	48 ○46　×02	○が正解数、×が不正解数、左上の表示が答えた数を示します。[=/決定]を押すと、操作2に戻ります。

- 途中で中断したいときは[ON AC]を押すと、電卓機能に戻ります。
- 2分以内に100問の出題に答えると、その時点で正解数、不正解数が表示されます。
- 正解数が記録として本機に記憶されます。記憶された成績は後で呼び出すことができます（40ページ）。
- 入力桁数は最大2桁です。

記憶テスト

画面に表示される数字を記憶します。表示が消えた後、記憶した数字を入力していきます。2つの出題方法から選ぶことができます。

- 10秒間表示する数字を記憶する
- 画面に次々と現れる数字を記憶する

10秒間表示する数字を記憶する(ノーマルモード)

	操作方法	画面表示	補　足
1	記憶テストを押します。 「ｷｵｸﾃｽﾄ」と表示された後、右の画面になります。	ノーマルモード?	
2	=/決定を押します。 画面に「3」→「2」→「1」→「スタート!!」と表示されて、出題が開始されます。 出題数——01問目 10秒間の時間表示—0'10"	■ 3 ■ ■ 2 ■ : 258	最初は3桁の数字が表示されます。

	操作方法	画面表示	補　足
3	数字を記憶します。 10秒後に表示が消えます。 または[=/決定]を押すとすぐに回答することができます。	01問目 – – –	
4	記憶した数字を入力します。 ここでは[2] [5] [8]を押します。	01問目 258	入力を間違えたときは、再度、入力し直します。
5	[=/決定]を押します。 正解すると画面に「♥」が表示されます。	♥♡♡♡♡	不正解のときは「オツカレサマ!!」と表示されて終了となります。[=/決定]を押すと、操作1に戻ります。
6	次の数字が表示されます。	02問目 0'10"　784	
7	操作3～5を繰り返していきます。 正解するたびに画面の「♥」の数が増えていきます。	♥♥♡♡♡	

	操作方法	画面表示	補　足
8	5回連続で正解すると、右の画面のように「◑」が5つ表示されて、特別問題に挑戦することができます。		
9	特別問題の数字が表示されます。	06問目 0'10" 351	
10	数字を記憶します。 特別問題は数字を逆順に記憶します（ここでは「351」を逆順の「153」と記憶します）。 10秒後に表示が消えます。	06問目 – – –	
11	記憶した数字を入力します。ここでは 1 5 3 を押します。	06問目 351	画面には操作9で表示された順番で数字が表示されます。

	操作方法	画面表示	補　足
12	[=/決定]を押します。 特別問題に正解すると画面に表示される数字が1桁増えます。	01問目 0'10" 2538	不正解のときは「オツカレサマ!!」と表示されて終了となります。[=/決定]を押すと、操作1に戻ります。
13	操作3～12と同様な操作で、記憶テストを続けます。画面に表示される数字が7桁の記憶テストまで正解すると「オツカレサマ!!」と表示されて記憶テストは終了です。		

- 途中で中断したいときは[ON AC]を押すと、電卓機能に戻ります。
- 数字記憶テストでは、成績は記憶されません。

画面に次々と現れる数字を記憶する（応用モード）

	操作方法	画面表示	補　足
1	記憶テストを押します。 「ｷｵｸﾃｽﾄ」と表示された後、右の画面になります。	ノーマルモード?	
2	もう一度、記憶テストを押します。	オウヨウモード?	記憶テストを押すたびに、「ノーマルモード」と「オウヨウモード」が切り替わります。
3	=/決定を押します。 画面に「3」→「2」→「1」→「スタート!!」と表示されて、出題が開始されます。	■ 3 ■ ■ 2 ■ : 出題数——01問目 2−−	最初は 3 桁の数字が表示されます。
4	数字を記憶します。 次の桁の数字が表示されます。	01問目 −5−	

	操作方法	画面表示	補　足
5	数字を記憶します。 最後の桁の数字が表示されます。	01問目 −−8	
6	表示が消えます。	01問目 −−−	
7	記憶した数字を入力します。 ここでは 2 5 8 を押します。	01問目 258	入力を間違えたときは、再度、入力し直します。
8	=/決定 を押します。 正解すると画面に「♥」が表示されます。	♥♡♡♡♡	不正解のときは「オツカレサマ!!」と表示されて終了となります。=/決定 を押すと、操作2に戻ります。
9	次の数字が表示されます。	02問目 7−−	

	操作方法	画面表示	補　足
10	操作4～8を繰り返していきます。 正解するたびに画面の「♥」の数が増えていきます。	♥♥♡♡♡	
11	5回連続で正解すると、右の画面のように「◑」が5つ表示されて、特別問題に挑戦することができます。	◑◑◑◑◑	
12	特別問題の数字が1桁ずつ表示されます。	06問目 3−−	
13	数字を記憶します。 特別問題は数字を逆順に記憶します（ここでは「351」を逆順の「153」と記憶します）。	06問目 −5−	
14	数字を記憶します。 最後の桁の数字が表示されます。	06問目 −−1	

	操作方法	画面表示	補　足
15	表示が消えます。	06問目 ---	
16	記憶した数字を入力します。ここでは[1][5][3]を押します。	06問目 351	画面には操作12～14で表示された順番で数字が表示されます。
17	[=/決定]を押します。 特別問題に正解すると画面に表示される数字が1桁増えます。	01問目 2---	不正解のときは「オツカレサマ!!」と表示されて終了となります。[=/決定]を押すと、操作2に戻ります。
18	操作4～17と同様な操作で、記憶テストを続けます。画面に表示される数字が7桁の記憶テストまで正解すると「オツカレサマ!!」と表示されて記憶テストは終了です。		

- 途中で中断したいときは[ON AC]を押すと、電卓機能に戻ります。
- 数字記憶テストでは、成績は記憶されません。

虫食い算

「9 ×　＝ 5 4」など空白になっている部分に正解の数字を入力します。
2つの出題方法から選ぶことができます。

- 100問出題する
- 2分間出題する

100問出題する（100問モード）

	操作方法	画面表示	補　足
1	虫食いを押します。 「虫くい」と表示された後、右の画面になります。	100モンモード?	
2	=/決定を押します。 画面に「3」→「2」→「1」→「スタート!!」と表示されて、出題が開始されます。	■ 3 ■ ■ 2 ■ : 出題数——01問目 経過時間—0'01"　9×■=54	最初の問題が表示されます。空白の部分に「■」が点滅します。

	操作方法	画面表示	補　足
3	答えを入力します。 ここでは[6]を押します。	01問目 0'08" 9×■=54 6	入力を間違えたときは、[▶♪]または[成績 C]を押して、再度、入力します。
4	[=/決定]を押します。 次の問題が表示されます。	02問目 0'17" 72÷■=9	答えを間違えた場合も中断することなく出題されます。
5	操作3と4を繰り返していき、100問の出題に答えます。	100問目 7'28" 1■−6=8 4	最後に100問目の回答を入力します。
6	[=/決定]を押します。 正解数、不正解数、回答時間が表示されます。	100 ○92　×08 7'32"	○が正解数、×が不正解数、下の表示が回答時間を示します。[=/決定]を押すと、操作1に戻ります。

- 途中で中断したいときは[ON AC]を押すと、電卓機能に戻ります。
- 回答時間が「9分59秒」を過ぎると時間切れとなり、その時点の正解数、不正解数が表示されます。
- 全問正解すると記録として本機に記憶されます。記憶された成績は後で呼び出すことができます（42ページ）。
- 入力可能な桁数は1桁だけです。

2分間出題する(2分モード)

	操作方法	画面表示	補　足
1	虫食いを押します。 「虫くい」と表示された後、右の画面になります。	100モンモード?	
2	もう一度、虫食いを押します。	2分モード?	虫食いを押すたびに、「100モンモード」と「2分モード」が切り替わります。
3	=/決定を押します。 画面に「3」→「2」→「1」→「スタート!!」と表示されて、出題が開始されます。	■ 3 ■ ■ 2 ■ : 回答数——01問目 制限時間—2'00"　8+■=15	最初の問題が表示されます。 出題数は100問です。

	操作方法	画面表示	補　足
4	答えを入力します。 ここでは[7]を押します。	01問目 1'56" 8+■=15 7	入力を間違えたときは、[▶♪]または[成績 C]を押して、再度、入力します。
5	[=/決定]を押します。 次の問題が表示されます。	02問目 1'54" 1■÷4=3	答えを間違えた場合も中断することなく出題されます。
6	操作4と5を繰り返していき、2分間で、できるだけ多くの問題に答えてください。	33問目 0'05" 3×■=18	残り時間が5秒になると、時間表示が点滅します。
7	残り時間が0秒になると、出題が終了し、正解数、不正解数、答えた数が表示されます。	34 ○28　×06	○が正解数、×が不正解数、左上の表示が答えた数を示します。[=/決定]を押すと、操作2に戻ります。

- 途中で中断したいときは[ON AC]を押すと、電卓機能に戻ります。
- 2分以内に100問の出題に答えると、その時点で正解数、不正解数が表示されます。
- 正解数が記録として本機に記憶されます。記憶された成績は後で呼び出すことができます（42ページ）。
- 入力可能な桁数は1桁だけです。

九九ドリル

2つの出題方法から選ぶことができます。

- 九九表の順(1×1～9×9)に81問出題する
- 順不同に2分間出題する

九九表の順に81問出題する(基本モード)

	操作方法	画面表示	補　足
1	(九九ドリル)を押します。 「九九ﾄﾞﾘﾙ」と表示された後、右の画面になります。	キホンモード?	
2	[=/決定]を押します。 画面に「3」→「2」→「1」→「スタート!!」と表示されて、出題が開始されます。	3 2 : 出題数——01問目 経過時間—0'01"　1×1=	最初の問題が表示されます。

	操作方法	画面表示	補　足
3	答えを入力します。 ここでは[1]を押します。	01問目 0'07" 1×1= 1	入力を間違えたときは、[▶♪]または[成績 C]を押して、再度、入力します。
4	[=/決定]を押します。 次の問題が表示されます。	02問目 0'08" 1×2=	答えを間違えた場合も中断することなく出題されます。
5	操作3と4を繰り返していき、81問の出題に答えます。	81問目 5'36" 9×9= 81	最後に81問目の回答を入力します。
6	[=/決定]を押します。 正解数、不正解数、回答時間が表示されます。	81 ○78　×03 5'36"	○が正解数、×が不正解数、下の表示が回答時間を示します。[=/決定]を押すと、操作1に戻ります。

- 途中で中断したいときは[ON AC]を押すと、電卓機能に戻ります。
- 回答時間が「9分59秒」を過ぎると時間切れとなり、その時点の正解数、不正解数が表示されます。
- 全問正解すると記録として本機に記憶されます。記憶された成績は後で呼び出すことができます（43ページ）。
- 入力桁数は最大2桁です。
- 基本モードは九九表の順に出題されるため、答えを予想して答えられますが、脳の活性化を強化するには、問題を読んだ後、答えを入力してください。

順不同に2分間出題する(2分モード)

	操作方法	画面表示	補　足
1	(九九ドリル)を押します。 「九九ﾄﾞﾘﾙ」と表示された後、右の画面になります。	キホンモード?	
2	もう一度、(九九ドリル)を押します。	2分モード?	(九九ドリル)を押すたびに、「キホンモード」と「2分モード」が切り替わります。
3	[=/決定]を押します。 画面に「3」→「2」→「1」→「スタート!!」と表示されて、出題が開始されます。	■ 3 ■ ■ 2 ■ : 回答数——01問目 制限時間—2'00"　7x2=	順不同に九九が出題されます。 出題数は81問です。

	操作方法	画面表示	補　足
4	答えを入力します。 ここでは[1] [4]を押します。	01問目 1'56" 7×2= 14	入力を間違えたときは、[▶♪]または[C 成績]を押して、再度、入力します。
5	[=/決定]を押します。 次の問題が表示されます。	02問目 1'54" 3×6=	答えを間違えた場合も中断することなく出題されます。
6	操作4と5を繰り返していき、2分間で、できるだけ多くの問題に答えてください。	47問目 0'05" 3×6=	残り時間が5秒になると、時間表示が点滅します。
7	残り時間が0秒になると、出題が終了し、正解数、不正解数、答えた数が表示されます。	48 ○46　×02	○が正解数、×が不正解数、左上の表示が答えた数を示します。[=/決定]を押すと、操作2に戻ります。

- 途中で中断したいときは[ON AC]を押すと、電卓機能に戻ります。
- 2分以内に81問の出題に答えると、その時点で正解数、不正解数が表示されます。
- 正解数が記録として本機に記憶されます。記憶された成績は後で呼び出すことができます（43ページ）。
- 入力桁数は最大2桁です。

成績を呼び出す

「百ます計算」対応機能、「虫食い算」、「九九ドリル」で記憶された成績を呼び出すことができます。
上記機能の各モードごとに、最も良い成績が1件ずつ記憶されます。良い成績が出るたびに前の成績は上書きされて削除されます。
過去の成績を記録しておきたいときは、「成績記録グラフ」(56ページ)をお使いください。

「百ます計算」対応機能の成績を呼び出す

	操作方法	画面表示	補　足
1	百ますを押します。 「百ます」と表示された後、右の画面になります。	キホンモード?	
2	＋ ー X ÷のいずれかを押して計算の種類を選びます。ここでは＋を押します。	＋タシザン?	＋ ー X ÷を押すたびに、計算の種類が切り替わります。

	操作方法	画面表示	補　足
3	成績 C を押します。 成績が表示されます。	○100　×0 2'28"	全問正解したときの最も早い時間が最高記録として表示されます。
4	百ます を押します。	2分モード?	「2分モード」の画面が表示されます。
5	成績 C を押します。 成績が表示されます。	○46　×02	2分間で最も正解数が多い記録が最高記録として表示されます。

- 「キホンモード」では、「正確に」が第一の目的です。そのため、各計算（＋－×÷）の「全問正解」時のベストタイムが記憶されます。
- 最初の成績の設定は、「キホンモード」が「9分59秒」、「2分モード」が「正解数：0／不正解数：0」です。

虫食い算の成績を呼び出す

	操作方法	画面表示	補　足
1	虫食いを押します。 「虫くい」と表示された後、 右の画面になります。	100モンモード?	
2	成績 C を押します。 成績が表示されます。	○100　×0 7'12"	全問正解したときの最も早い時間が最高記録として表示されます。
3	虫食いを押します。	2分モード?	「2分モード」の画面が表示されます。
4	成績 C を押します。 成績が表示されます。	○28　×06	2分間で最も正解数が多い記録が最高記録として表示されます。

- 「100モンモード」では、「正確に」が第一の目的です。そのため、「全問正解」時のベストタイムが記憶されます。
- 最初の成績の設定は、「100モンモード」が「9分59秒」、「2分モード」が「正解数：0／不正解数：0」です。

九九ドリルの成績を呼び出す

	操作方法	画面表示	補　足
1	九九ドリルを押します。 「九九ﾄﾞﾘﾙ」と表示された後、右の画面になります。	キホンモード?	
2	成績 C を押します。 成績が表示されます。	○81　×00 5'24"	全問正解したときの最も早い時間が最高記録として表示されます。
3	九九ドリルを押します。	2分モード?	「2分モード」の画面が表示されます。
4	成績 C を押します。 成績が表示されます。	○46　×02	2分間で最も正解数が多い記録が最高記録として表示されます。

- 「キホンモード」では、「正確に」が第一の目的です。そのため、「全問正解」時のベストタイムが記憶されます。
- 最初の成績の設定は、「キホンモード」が「9分59秒」、「2分モード」が「正解数：0／不正解数：0」です。

電卓

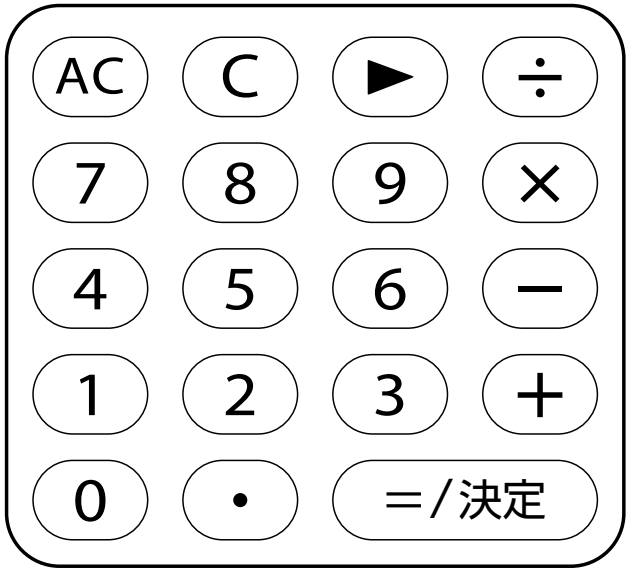
足し算や割り算などの四則演算、定数計算ができます。

❶ ON AC を押します。

電卓の画面になります。

❷ 次ページからの計算例を参考に、計算を行ってください。

電卓機能で使うキー



基本計算

❶ 計算を始めるときは[ON AC]を押します。

❷ [＋][－][×][÷]のいずれかを押すと、その命令を表示します（計算例では省略します）。

例題	操作	表示窓
53+123−63=113	[AC]	0.
	53[＋]	53.
	123[－]	176.
	63[＝]	113.
963×(23−56)=−31779	23[－]56[×]	−33.
	963[＝]	−31’779.

定数計算

❶ 定数にしたい数値を置数した後、計算命令キーを2回押します。
その数値と命令がセットされ、“K”と命令を表示します。

❷ 以降は「数値[=]」と押します。

例題	操作	表示窓
12+23=35	23[+][+]12[=]	K+ 35.
45+23=68	45[=]	K+ 68.
2.3×12=27.6	12[×][×]2.3[=]	K× 27.6
4.5×12=54	4.5[=]	K× 54.
17+17+17+17=68	17[+][+][=][=][=]	K+ 68.

キーを間違えて押したときは

数字のタッチミス(置数ミス)

❶ 成績 C を押します。
表示が“0.”になります。

❷ 続けて置数し直します。
また、♪ ▶ を押すと数字を1桁だけ削除することができます。

計算命令キー(＋ － × ÷のいずれか)の押し間違い

❶ 続けて正しい計算命令キーを押します。

ゴハサン(クリア)にしたいときは

❶ ON AC を押します。
すべてをクリアします。

エラー(“E”表示)になったときは

以下のような状態になると“E”を表示し、計算できなくなります。

- **計算途中の数値または答えの整数部が10桁を超えたとき**
- **6 ÷ 0 = のように、除数0のわり算を行ったとき**

※ エラーになったとき(“E”を表示したとき)、計算を続ける場合は 成績 C を、新たな計算を始める場合は ON AC を押してください。

困ったときは

	状態	考えられる原因	対処方法	参照ページ
電源	電源が入らない	電池が消耗している	電池を交換してください	51ページ
動作	表示画面が薄い	表示のコントラストがいちばん薄い状態になっている	コントラスト調整をして、見やすくなるように調整してください	7ページ
		電池が消耗している	電池を交換してください	51ページ
	ちょっと目を離している間に電源が切れてしまう	電池が消耗している	電池を交換してください	51ページ
		APO機能(オートパワーオフ機能)により電源が切れた	電源をONにしてください	6ページ
	表示内容が異常	画面左上に“⊓”マークが表示されたにもかかわらず、本機を使い続けた	電池を交換してください	51ページ

リセット(初期化)

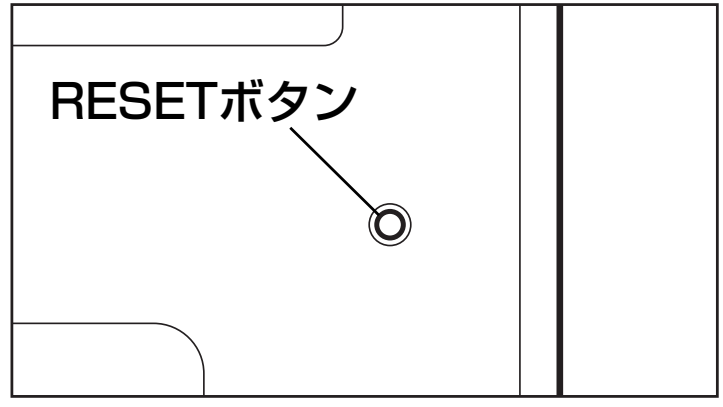
静電気の影響などにより、動きがおかしくなったり、操作を受けつけなくなったりすることがあります。
このようなときはリセット(初期化)を行ってください。

■大切！ リセットについて

「RESET」ボタンを押すと、本機に記憶されている数値や設定はすべて消去されてしまいます。
大切な数値や設定は別途ノートなどに書き写してください。

❶本体裏面の「RESET」ボタンを先の細い棒のようなもので押します。

重要 「RESET」ボタンを押すものに、つまようじや鉛筆など、先端の折れやすいものを使わないでください。故障の原因になります。



❷本体表面の画面に「0.」と表示されて、リセットが完了します。

電源について

本機の電源には、リチウム電池(CR2032)を1個使用しています。
電池が消耗すると、画面左上に“ ”マークが表示されます。その場合は、なるべく早く電池を交換してください。

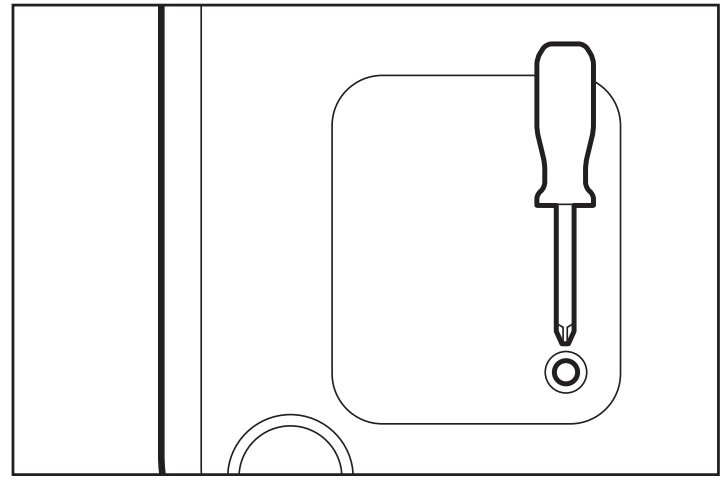
■大切！ 電池交換について

電池交換をすると、本機に記載されている数値や設定はすべて消去されてしまいます。
大切な数値や設定は別途ノートなどに書き写してください。

※本機が正常に使用できても、５年に1 度は必ず電池を交換してください。

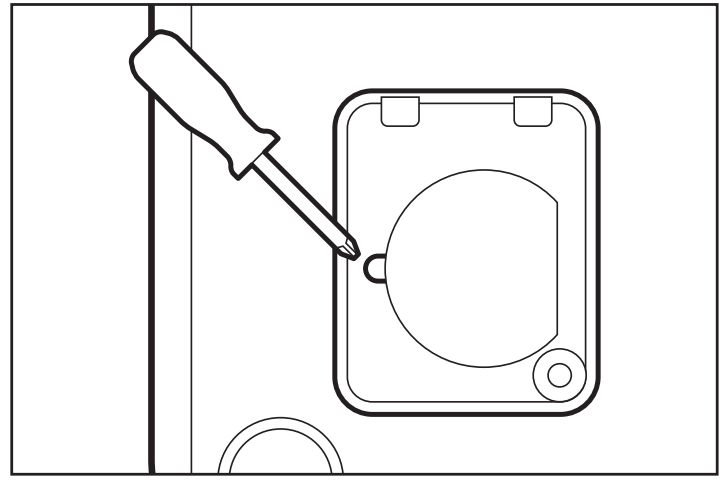
電池交換のしかた

❶ 本体裏側にある電池ブタのネジをドライバーで外します。



❷ 電池ブタを取り外します。
・ケース内部の部品には、触れないようにご注意ください。

❸ 電池の脇の穴にドライバーなどを差して電池を押し上げ、古い電池を取り外します。

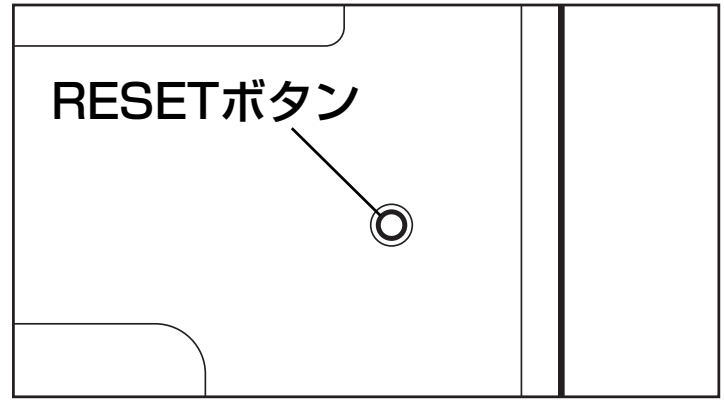


❹ 新しい電池の表面を乾いた布でよく拭いてから、＋側(平らな側)を上にして入れます。

❺ 電池ブタを❷と逆の要領で取り付けます。

❻ 電池ブタのネジをドライバーで留めます。

❼ 本体裏面の「RESET」ボタンを先の細い棒のようなもので押します。



重要 「RESET」ボタンを押すものに、つまようじや鉛筆など、先端の折れやすいものを使わないでください。故障の原因になります。

❽ 画面に「0.」と表示されて、本機が使用可能になります。

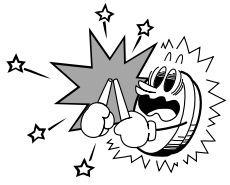
電池の取り扱い上の注意

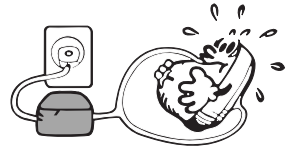
⚠警告

●電池について

電池は使いかたを誤ると液もれによる周囲の汚損や、破裂による火災・けがの原因となります。次のことは必ずお守りください。

- 分解しない、ショートさせない
- 加熱しない、火の中に投入しない
- 充電しない
- 極性（＋と－の向き）に注意して正しく入れる





⚠警告

●ボタン電池について

- ボタン電池を取り外した場合は、誤って電池を飲むことがないようにしてください。特に小さなお子様にご注意願います。
- ボタン電池は小さなお子様の手の届かない所へ置いてください。万一、お子様が飲み込んだ場合は、ただちに医師と相談してください。

⚠注意

●電池について

電池は使いかたを誤ると液もれによる周囲の汚損や、破裂による火災・けがの原因となることがあります。次のことは必ずお守りください。

- 本機で指定されている電池以外は使用しない
- 長時間使用しないときは、本機から電池を取り出しておく

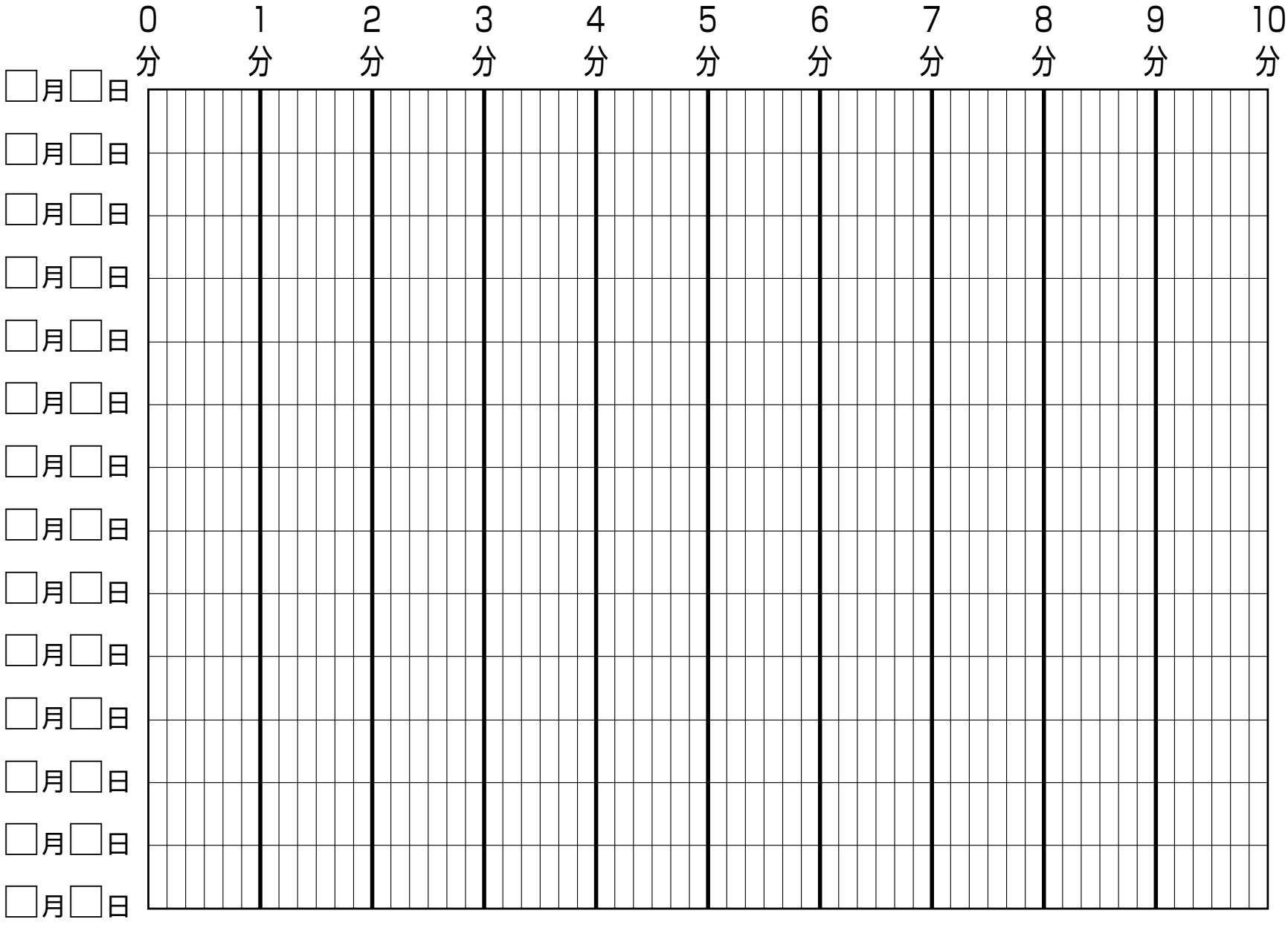
成績記録グラフ

毎日の「百ます計算」対応機能、「虫食い算」、「九九ドリル」の所要時間を次ページのグラフを使って記録してみましょう。
各機能別に、色を変えて記入してください。

●グラフ記入の色分け表

		参照ページ	グラフ記入の色
百ます計算対応機能	たし算	18ページ	（　　）色
	ひき算	18ページ	（　　）色
	かけ算	18ページ	（　　）色
	わり算	18ページ	（　　）色
虫食い算		32ページ	（　　）色
九九ドリル		36ページ	（　　）色

• グラフの時間の１目盛りは「10秒」です。


0分
1分
2分
3分
4分
5分
6分
7分
8分
9分
10分
□月□日
□月□日
□月□日
□月□日
□月□日
□月□日
□月□日
□月□日
□月□日
□月□日
□月□日
□月□日
□月□日
□月□日

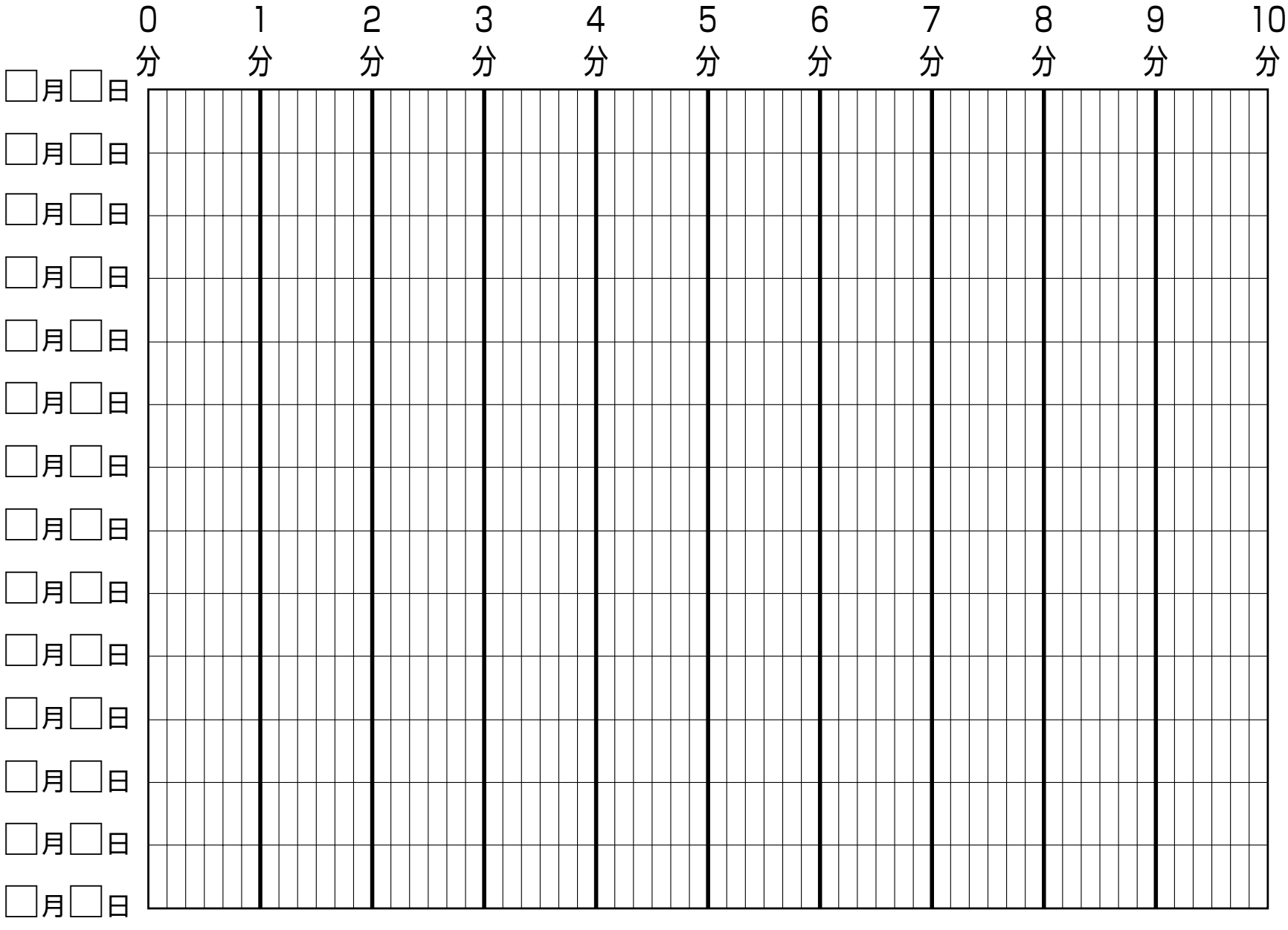
成績記録グラフ（コピー用）

続けて記録しておきたいときは、以下のグラフを必要な枚数分、コピーしてお使いください。
コピーは「拡大コピー」をすることをおすすめします。

●グラフ記入の色分け表

		参照ページ	グラフ記入の色
百ます計算 対応機能	たし算	18ページ	（　　）色
	ひき算	18ページ	（　　）色
	かけ算	18ページ	（　　）色
	わり算	18ページ	（　　）色
虫食い算		32ページ	（　　）色
九九ドリル		36ページ	（　　）色

・グラフの時間の１目盛りは「10秒」です。


0分
1分
2分
3分
4分
5分
6分
7分
8分
9分
10分
□月□日
□月□日
□月□日
□月□日
□月□日
□月□日
□月□日
□月□日
□月□日
□月□日
□月□日
□月□日
□月□日
□月□日

仕　様

●型式：EN-200
●消費電力：0.005W
●電源および電池寿命（使用温度20℃）
　• リチウム電池（CR2032）1個
　　1日1時間使用時（ブザーを「鳴る」にした場合）‥‥‥約2年
　　1日1時間使用時（ブザーを「鳴らない」にした場合）‥約4年
　　※使用環境や使用方法などにより変動します。
●オートパワーオフ：約6分で自動電源OFF
●使用温度範囲：0～40℃
●大きさ：幅139×奥行き87×厚さ11.1mm
●重さ：約95ｇ（電池込み）

監修者について

■陰山英男（かげやま　ひでお）
1958年、兵庫県生まれ。1980年、岡山大学法学部卒業後、教職の道へ。
1989年、兵庫県朝来町立山口小学校に赴任。
独自のプログラムに基づいた「読み書き計算」の徹底した反復学習に取り組み、子どもたちの学力を驚異的に向上させた。
その指導法は全国に広まり、「陰山メソッド」として教育者、保護者から注目を集めている。
2003年4月より広島県尾道市立土堂小学校校長に就任。
2005年2月より文部科学省・中央教育審議会の特別委員。
著書に『学力は家庭で伸びる』『学力の基礎は読み書き計算にある』（ともに小学館）、『本当の学力をつける本』『学力の新しいルール』（ともに文藝春秋）など多数。
2006年4月より、立命館大学 大学教育開発・支援センター教授、立命館小学校副校長に就任。

Memo

Memo